

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-028859

(43)Date of publication of application : 04.02.1997

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

A63F 9/22

(21)Application number : 07-203884

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 18.07.1995

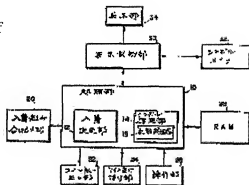
(72)Inventor : SASAKI YUKIHIKO

(54) GAME DEVICE AND SYMBOL DISPLAY METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To give an expectative feeling of prize winning to a player even after prize non-winning is decided.

SOLUTION: Plural symbols are displayed on a display part 34. A symbol deciding part 14 decides display conditions of these symbols in order. A prize winning determining part 12 determines that a prize is won when a combination of decided symbols coincides with a combination of prize winning, and delivers a coin. The symbol deciding part 14 performs lot-redrawing processing on at least this single decided symbol when a combination in the case where at least a single decided symbol except the finally decided symbol is set as a different decided symbol coincides with a combination of prize winning. The lot-redrawing processing is enough when being performed in a given frequency.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 03.08.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 15.05.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

特開平 9-28859

(43) 公開日 平成9年(1997)2月4日

(51) Int. Cl. ⁴	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 63 F	5/04	513	A 63 F	5/04 513 C
	9/22			9/22 M

審査請求 未請求 請求項の数 7

F D

(全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平7-203884

(22) 出願日 平成7年(1995)7月18日

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 佐々木 幸彦

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会

社ナムコ内

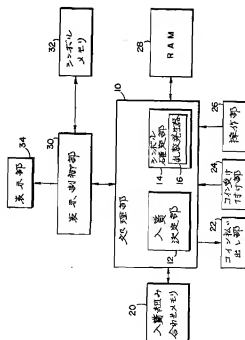
(74) 代理人 弁理士 布施 行夫 (外2名)

(54) 【発明の名称】 遊戯装置及びシンボル表示方法

(57) 【要約】

【課題】 非入賞が確定した後にもプレーヤに入賞の期待感を持たせることができる遊戯装置及びシンボル表示方法を提供すること。

【解決手段】 表示部 34 には複数のシンボルが表示される。シンボル確定部 14 はこれらのシンボルの表示状態を順次確定してゆく。入賞決定部 12 は、確定シンボルの組み合わせが入賞組み合わせと一致する場合に入賞であると決定し、コインを払い出す。シンボル確定部 14 は、最終に確定したシンボル以外の少なくとも 1 つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが入賞組み合わせと一致する場合に、この少なくとも 1 つの確定シンボルの再抽選処理を行う。再抽選処理は所与の頻度で行えば十分である。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示領域に複数個のシンボルを表示する手段と、

該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定手段と、

確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるとして決定する入賞決定手段とを含む、

前記シンボル確定手段は、

最終に確定したシンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが前記入賞組み合わせと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする遊戯装置。

【請求項2】 表示領域に複数個のシンボルを表示する手段と、

該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定手段と、

確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるとして決定する入賞決定手段とを含む、

前記シンボル確定手段は、

最終に確定したシンボルが該最終確定シンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボル以外の確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする遊戯装置。

【請求項3】 請求項1又は2のいずれかにおいて、

前記シンボル確定手段は、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合には、前記非確定にした後に再度確定する処理を省略することを特徴とする遊戯装置。

【請求項4】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、

前記シンボル確定手段は、前記非確定にした後に再度確定する処理を所与の頻度で行うことを特徴とする遊戯装置。

【請求項5】 請求項1乃至3のいずれかにおいて、

前記シンボル確定手段は、前記非確定にした後に再度確定する処理を、確定シンボルの組み合わせが所与の組み合わせの場合に行うことを特徴とする遊戯装置。

【請求項6】 表示手段の表示領域に複数個のシンボルを表示するためのシンボル表示方法であって、該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定ステップと、

確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるとして決定する入賞決定ステップとを含む、

前記シンボル確定ステップにおいて、

最終に確定したシンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが

前記入賞組み合わせと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とするシンボル表示方法。

【請求項7】 表示手段の表示領域に複数個のシンボルを表示するためのシンボル表示方法であって、

該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定ステップと、

確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるとして決定する入賞決定ステップとを含む、

前記シンボル確定ステップにおいて、

最終に確定したシンボルが該最終確定シンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボル以外の確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とするシンボル表示方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はスロットマシン、パチンコ遊技機、ゲーム機等の遊戯装置及びシンボル表示方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 スロットマシン、パチンコ遊技機、ゲーム機等では、表示領域に表示される絵柄、文字、数字等のシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致するか否かを判断し、一致した場合にコインの払い戻し、賞品の付与等を行っている。

【0003】 スロットマシンを例にとれば、図8(A)に示すように、表示窓200に表示されるシンボルの表示状態がまず確定する(図8(A)では“7”に確定している)。次に図8(B)に示すように、表示窓202に表示されるシンボルが確定し、最後に表示窓204に表示されるシンボルが確定する。そしてこのようにシンボルの表示状態が順次確定した後、確定シンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせ、例えば“777”等の組み合わせに一致するか否かが判断され、一致すればコインの払い戻し等が行われる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら上記従来の例には以下のような問題点があった。

【0005】 即ち図8(B)では、表示窓200、202において、“7”、“BAR”のシンボルが確定している。従って、例えば3つのシンボルが全て同一となる場合のみが入賞組み合わせとなる場合には、表示窓200、202のシンボルが不一致となった時点で、非入賞(ハズレ)であることが確定してしまう。この結果、表示窓202のシンボルが確定してから、表示窓204のシンボルが確定するまでの間は、無意味にシンボルが回転し、プレーヤにとって無駄な時間が費やされることになる。

【0006】スロットマシン等の遊戯装置では、短時間で終了する処理が何回も繰り込まれる。図8(A)、(B)を例にとれば、表示窓200-204に表示されるシンボルが確定する処理が1プレイとなり、プレーヤーはこの1プレイの処理を何回も延々と繰返しゲームを行う。従って、この1プレイの処理中の無駄な時間の浪費は、プレーヤーに対して大きなストレスとなり、ゲームのスムーズ性、面白味を減殺させる。

【0007】本発明は、以上のような従来の課題に鑑み、なされたものであり、その目的とするところは、非入賞が確定した後もプレーヤーに入賞の期待感を持たせることができる遊戯装置及びシンボル表示方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するために、本発明に係る遊戯装置は、表示領域に複数個のシンボルを表示する手段と、該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定手段と、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるか決定する入賞決定手段とを含み、前記シンボル確定手段は、最終に確定したシンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが前記入賞組み合わせと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする。

【0009】また本発明は、表示手段の表示領域に複数個のシンボルを表示するためのシンボル表示方法であって、該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定ステップと、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるか決定する入賞決定ステップとを含み、前記シンボル確定ステップにおいて、最終に確定したシンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが前記入賞組み合わせと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする。

【0010】本発明によれば、表示手段に表示されるシンボルの表示状態が順次確定されてゆく、確定シンボルの組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合に、例えばコインの払い戻し、賞品の付与等の入賞の決定が行われる。この時、本発明によれば、例えば最終のシンボルが確定した後に再抽選処理が行われる。例えばシンボルが3個の場合を例にとれば、第3番目に確定したシンボル以外の確定シンボル、即ち第1、第2番目に確定したシンボルの少なくとも1つが異なるシンボルであった場合の組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合に、再抽選処理が行われる。例えば第1番目の確定シンボルが異なる場合の組み合わせが入賞組み合わせに一致する場

合には、この第1番目の確定シンボルの表示状態が非確定となり、その後、再度確定する。そして第1番目の確定シンボルが再抽選前と異なるものとなり、再抽選後の組み合わせが入賞組み合わせに一致すると、コインの払い戻し等が行われることになる。

【0011】本発明によれば、最終のシンボルが確定する前に、非入賞が確定してしまっても、再抽選により再度入賞のチャンスが訪れる。これにより上記非入賞が確定した後においてもプレーヤーの期待感を維持することができ、非入賞が確定した後、最終シンボルが確定するまでの時間を意味のあるものにすることができる。これによりゲームのスムーズ性、面白味を格段に向上させる。

【0012】また本発明に係る遊戯装置は、表示領域に複数個のシンボルを表示する手段と、該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定手段と、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるか決定する入賞決定手段とを含み、前記シンボル確定手段は、最終に確定したシンボルが該最終確定シンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボル以外の確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする。

【0013】また本発明は、表示手段の表示領域に複数個のシンボルを表示するためのシンボル表示方法であって、該複数個のシンボルの表示状態を順次確定してゆくシンボル確定ステップと、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせと一致する場合に入賞であるか決定する入賞決定ステップとを含み、前記シンボル確定ステップにおいて、最終に確定したシンボルが該最終確定シンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルと一致する場合に、該少なくとも1つの確定シンボル以外の確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行うことを特徴とする。

【0014】本発明によれば、例えばシンボルが3個の場合を例にとれば、第3番目の確定シンボルが、これ以外の確定シンボル、即ち第1、第2番目の確定シンボルの少なくとも1つに一致する場合に、再抽選処理が行われる。例えば第3番目の確定シンボルと第1番目の確定シンボルが一致する場合に、第2番目の確定シンボルの表示状態が非確定となり、その後、再度確定する。そして再抽選処理後の組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合には、コインの払い戻し、賞品の付与等が行われる。本発明によれば、最終のシンボルが確定する前に非入賞が確定してしまっても、プレーヤーの期待感を維持でき、ゲームのスムーズ性、面白味を格段に向上させる。

【0015】この場合、前記シンボル確定手段は、確定したシンボルの組み合わせが所与の入賞組み合わせに一致する場合に、前記非確定にした後に再度確定する処

理を省略することが望ましい。再抽選前の組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合には、その時の払い戻しコイン等の方が、再抽選による払い戻しコイン等よりも多い場合がある。従って、このような場合に再抽選処理を行うとプレーヤに不利となり、プレーヤに失望感を与え、ゲームの面白味が半減する可能性があるからである。

【0016】また前記シンボル確定手段は、前記非確定にした後に再度確定する処理を所与の頻度で行うようにしてもよいし、前記非確定にした後に再度確定する処理を、確定シンボルの組み合わせが所与の組み合わせの場合に行うようにしてもよい。プレーヤに、一度、再抽選を体験させれば、その後は常に再抽選を行わなくても、プレーヤの持つ期待感を維持できるからである。更に、常に再抽選処理を行うようにすると、ゲームのスムーズ性を損なう場合があるからである。

【0017】

【発明の実施の形態】次に本発明の好適な実施例について図面を用いて説明する。以下の実施例は、本発明をスロットマシンに適用した場合の実施例である。

【0018】図1に本実施例のブロック図の一例を、図2にその外観を示す概略斜視図の一例を示す。

【0019】図1に示すように、本実施例は、処理部10、入賞組み合わせメモリ20、コイン払い出し部22、コイン受け付け部24、操作部26、作業用メモリであるRAM28、表示制御部30、シンボルメモリ32、表示部34を含む。

【0020】ここでCPU等から成る処理部10は、所与のプログラム及び操作部26等からの操作信号に基づいて、装置全体の制御を行うものであり、入賞決定部12、シンボル確定部14を含む。入賞組み合わせメモリ20は、入賞の組み合わせ及び入賞した場合の払い出し倍率等を記憶するものである。コイン払い出し部22は、図2に示すように、入賞したコイン等のコインの払い出しを行うものであり、いわゆるホッパーと呼ばれる装置を含む。同様にコイン受け付け部24は、プレーヤからのコインを受け付けるためのものである。

【0021】操作部26は、図2のストップボタン40、41、42、レバー44等に相当するものであり、プレーヤはこの操作部26を操作してゲームを楽しむ。RAM28は、処理部10の作業領域となるものであり、RAM28上には、入賞決定部12、シンボル確定部14の処理に必要な種々の論理的な記憶部が構築される。

【0022】表示制御部30は、表示部34の表示を制御するものである。表示部34は、図2に示すように、表示窓50、52、54から成る表示領域に複数個のシンボルを表示するものである。表示部34は、いわゆるビデオ式のスロットマシンの場合にはCRT等により構成され、機械式スロットマシンの場合には所与のシン

ボルが描かれたドラム等により構成される。そしてビデオ式スロットマシンの場合には、表示部34に表示するシンボルの画像情報は、シンボルメモリ32に記憶される。

【0023】シンボル確定部14は、表示部34（表示窓50〜54）に表示されるシンボルの表示状態を順次確定してゆく。例えば図3（A）、（B）、（C）では、表示窓50、52、54に表示されるシンボルが“7”、“BAR”、“BAR”というように順次確定していつている。各表示窓50〜54にどの確定シンボルを表示するかは、例えば乱数発生器16等を用いて決定する。この場合、例えばRAM28上には図示しない仮想リール記憶部が構築される。この仮想リール記憶部には、所与のアドレス及び該アドレスの各々に対応したシンボルコードが記憶される。シンボルメモリ32には、このシンボルコードに対応したシンボル画像が記憶される。シンボル確定部14が、乱数発生器16で発生した乱数に基づき仮想リール記憶部の上記アドレスを指定することで、該アドレスに対応したシンボルコードが読み出され、このシンボルコードにより読み出されたシンボル画像が確定シンボルとして表示窓50〜54に表示されることになる。

【0024】入賞決定部12は、確定シンボルの組み合わせが、入賞組み合わせメモリ20に記憶される入賞組み合わせと一致する場合に、入賞であると判定し、コイン払い出し部22を介してプレーヤにコインを払い出す。

【0025】なお以下ではシンボルが左の表示窓から順に確定する場合について説明する。しかしながら、例えば図2に示すようなストップボタン40、41、42を用いる場合等には、どの表示窓のシンボルが先に確定するかは全くの任意となる。

【0026】さて、図3（A）、（B）に示すように、表示窓50、52に表示されるシンボルが、“7”、“BAR”に確定した場合を考える。通常のスロットマシンでは表示窓50〜54の全ての確定シンボルが同一でないと入賞とならないため、図3（B）の時点で非入賞（ハズレ）が確定してしまう。このため、表示窓54のシンボルの回転が停止し、表示状態が確定するまでの間は、プレーヤにとって全く無意味の時間となってしまう。

【0027】そこで本実施例では、最終に確定したシンボルが、最終確定シンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルと一致する場合に、この少なくとも1つの確定シンボル以外の確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行う。例えば図3（C）では、表示窓54に表示される確定シンボル“BAR”が、表示窓52に表示される確定シンボル“BAR”と一致する。従って、この場合には図3（D）に示すように、表示窓50のシンボルの表示状態を非確定にし（リールを

回転状態にする)、その後、再度確定する処理を行う(回転を止める)。即ち図3(C)の状態となった場合には、再抽選を行う。そして、表示窓50に表示される確定シンボルが例えば“BAR”になると、入賞となり、プレーヤに対してコインが払い出されることになる。

【0028】このように再抽選を行うことで、全てのシンボルが確定するまで、プレーヤの期待感を維持することができる。また非入賞が確定してから、次のプレイまでの間の無駄な時間の浪費を排除できる。これによりゲームのスムーズ性、面白さを格段に向上できる。

【0029】なお上記では、複数のシンボルが同一となる場合に入賞となる場合を例に説明した。しかしながら入賞組み合わせの形態は種々様々であり、例えば複数のシンボルが異なる場合にも入賞とすることが可能である。従って、本実施例の原理を、より一般的化すると次のようになる。即ち、最終に確定したシンボル以外の少なくとも1つの確定シンボルを異なる確定シンボルとした場合の組み合わせが、入賞組み合わせと一致する場合には、少なくとも1つの確定シンボルの表示状態を非確定にした後に再度確定する処理を行えばよい。例えば図3(C)では、表示窓50に表示される“7”が“BAR”であれば入賞組み合わせとなるので、図3(D)に示すように“7”が非確定にされ、再抽選処理が行われることになる。

【0030】次に、図4に示すフローチャートを用いて本実施例の具体的な動作について説明する。

【0031】まず全てのリールを回転させる(ステップS1)。その後、例えば左、中央、右というように順次リールの回転を止める(ステップS2〜S4)。次に、確定シンボルの組み合わせが入賞組み合わせに一致するかどうかを判断し、一致する場合には払い出しを行う(ステップS5、S11)。

【0032】なお本実施例では図4のフローチャートから明らかなように、確定したシンボルの組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合には、再抽選処理(確定シンボルを非確定にした後に再度確定する処理)が省略される。その理由は以下の通りである。例えば確定シンボルの組み合わせが図5(A)に示すような組み合わせ、即ち左側の表示窓50に“チェリー”が表示される組み合わせとなった場合を考える。そして、この組み合わせが入賞組み合わせであり、2枚のコインが払い戻されるということになっていたとする。すると、例えば再抽選処理が行われ、再抽選後の組み合わせが図5(B)に示すようになると、この組み合わせは非入賞であるため、コインの払い戻しは0枚になってしまう。このような事態が生じると、プレーヤに不利となりゲームの面白さが半減するおそれがある。そこで、本実施例では、図4のステップS5に示すように、確定シンボルの組み合わせが入賞組み合わせに一致する場合には、再抽選処理が行われないようなフローにしている。但し、例えば全ての

シンボルが確定した後に再抽選を行うかどうかをプレーヤが選択できるような構成とすれば、このようなフローは必ずしも必要ない。

【0033】確定シンボルが入賞組み合わせに一致しない場合には、最終に確定したシンボルが他の確定シンボルと一致するかどうか判断される(ステップS6)。一致しない場合には、再抽選処理の必要が無くするため、非入賞が確定する(ステップS12)。

【0034】一方、一致する場合には、再抽選処理を行うかどうかの判断が行われる(ステップS7)。このように本実施例では、例えば図3(C)に示す状態となっても、再抽選処理が行われないようにしてもよい。プレーヤに一度でも再抽選を経験できれば、最後のリールが停止するまで、プレーヤの持つ再抽選の期待感を維持できるからである。また毎回再抽選を行うようにすると、1プレイの時間が長くなり、ゲームのスムーズ性を阻害するおそれがあるからである。

【0035】なおこの場合、乱数等を用いて所与の頻度(確率)で再抽選処理を行うようにしてもよいし、また確定シンボルの組み合わせが所与の組み合わせの場合にのみ再抽選処理を行うようにしてもよい。例えば、“7”が2つ揃った場合、“BAR”が2つ揃った場合、あるいは特定のシンボルが表示された場合にのみ、再抽選処理を行うようにしてもよい。

【0036】再抽選処理を行う場合には、合っていないリール、即ち図3(C)の表示窓50のリールが回転し、その後、この回転リールを止める(ステップS8、S9)。最後に入賞組み合わせに一致するかどうか再度判断され、一致する場合にはコインの払い出しが行われ、一致しない場合には非入賞となる(ステップS10、S11、S22)。その後、プレーヤが所望するまで同様のプレイが繰り返されることになる。

【0037】なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で種々の変形実施が可能である。

【0038】例えば上記実施例ではシンボルが3個の場合について主に説明したが、本発明はシンボルが4個以上の場合にも適用できる。この場合、例えば図6(A)では、表示窓150、152の両方を再抽選(再起動)するようにしてもよいし、表示窓152のみを再抽選するようにしてもよい。また例えば図6(B)においては、表示窓154のみを再抽選することも可能である。

【0039】また本発明は、図6(C)に示すように、シンボルが表示領域にマトリクス状に表示される場合にも適用できる。この場合、例えばペラインプ1〜P8の1つのペラインのみで再抽選可能とするようにしてもよいし、複数のペラインで再抽選可能とするようにしてもよい。またプレーヤが離れたペラインのみで再抽選可能とするようにしてもよい。更に再抽選して入賞した場合に払い出しが最も大きいペラインのみで再抽

進するようにしてもよい。例えば図 6 (C) では、表示窓 250 のシンボルを再起動しペイライン P1 のみで再抽選した場合の方が、表示窓 252 のシンボルを再起動しペイライン P5 で再抽選する場合よりも、入賞した場合の払い出しが大きい。従って、この場合には、表示窓 250 のシンボルのみを再起動する。いずれにせよ、全ての組み合わせを考慮して再抽選処理を行う必要はなく、少なくともプレーヤーの期待感を維持できる程度に再抽選処理が行われればよい。

【0040】また上記実施例では、スロットマシンの場合を主に例にとり説明したが、本発明は、このようなシンボル表示領域を有するパチンコ遊技機、業務用及び家庭用のゲーム機、マルチメディア端末、あるいは多数のプレーヤーが参加する大型のアトラクション装置等、種々の遊戯装置に適用できる。例えば図 7 に、家庭用のゲーム装置に本発明を適用した場合のブロック図の一例を示す。このゲーム装置は、本体装置 120、操作部 112、ゲームプログラム等が記憶される記憶媒体 (CD-ROM、ゲームカセット、メモリカード等) 132 を含み、生成された画像及び音声テレビモニタ (あるいは専用モニタ) 110 等に出力してゲームを楽しむものである。本体装置 120 は、CPU 122、画像合成部 124、音声合成部 126、作業用の RAM 128、データをバックアップするためのバックアップメモリ (メモリカード等) 130 を含む。CPU 122 は、入賞決定部 134、シンボル確定部 136 を含み、入賞決定部 134、シンボル確定部 136 は、記憶媒体 132 に記憶されるゲームプログラム等に基づいて、入賞決定処理、シンボルの表示状態を確定する処理等を行う。入賞組み合わせ、シンボル画像等のデータは、記憶媒体 132 に記憶されるゲームプログラム等に基づいて、例えば RAM 128 上に記憶される。

【0041】また上記実施例では、シンボルの表示を CRT 等のディスプレイに表示する場合について主に説明した。しかしながら本発明におけるシンボル表示はこれに限らず、ドラム等にシンボルを描いて、これを回転・

停止させる等の機械的な機構でシンボルを表示する、また 7 セグメント表示器等を使用して数字等のシンボルを表示する等、種々のものが含まれる。

【0042】

【図面の簡単な説明】

【図 1】本実施例のブロック図の一例である。

【図 2】本実施例の概略斜視図の一例である。

【図 3】図 3 (A) ~ (D) は、本実施例のシンボル表示について説明するための図である。

【図 4】本実施例の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 5】図 5 (A)、(B) は、本実施例のシンボル表示の他の例について説明するための図である。

【図 6】図 6 (A) ~ (C) は、本実施例のシンボル表示の他の例について説明するための図である。

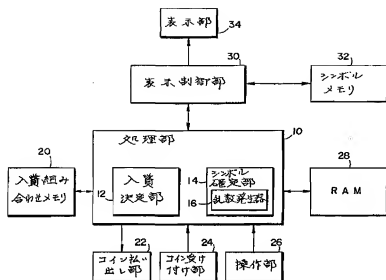
【図 7】家庭用ゲーム装置に本発明を適用した場合のブロック図の一例である。

【図 8】図 8 (A)、(B) は、従来のシンボル表示について説明するための図である。

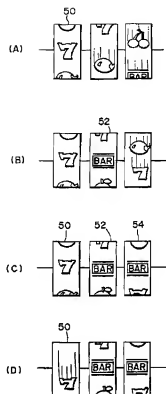
【符号の説明】

- 10 処理部
- 12 入賞決定部
- 14 シンボル確定部
- 16 乱数発生器
- 20 入賞組み合わせメモリ
- 22 コイン払い出し部
- 24 コイン受け付け部
- 26 操作部
- 28 RAM
- 30 表示制御部
- 32 シンボルメモリ
- 34 表示部
- 40~42 ストップボタン
- 44 レバー
- 50~54 表示窓

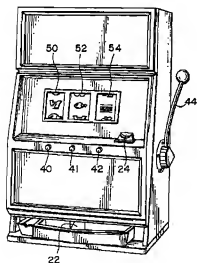
【図1】



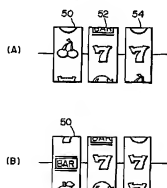
【図3】



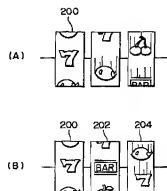
【図2】



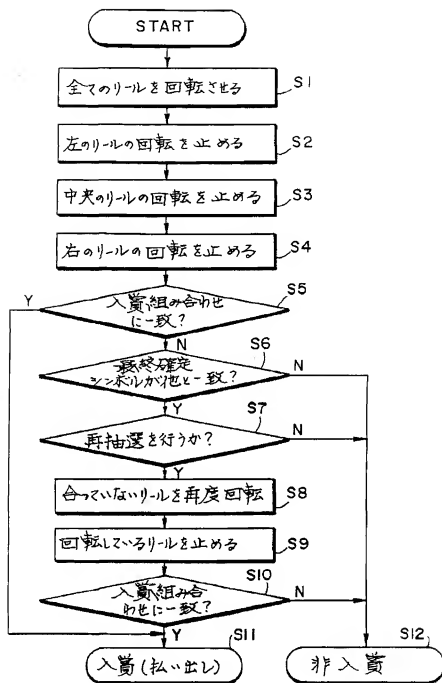
【図5】



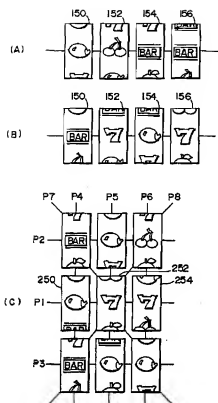
【図8】



【図 4】



【図 6】



【図 7】

